

Reflexiones sobre una ruta performática entre Diseño y Arte

Actas de Diseño (2014, Marzo),
Vol. 16, pp. 211-216. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: agosto 2012
Fecha de aceptación: septiembre 2012
Versión final: mayo 2013

Alvaro Ricardo Herrera Zarate (*)

Resumen: Este texto busca establecer unos parámetros de aproximación a las relaciones entre diseño y arte, a través de los Estudios del Performance (PS). Introduce unas ideas susceptibles de discusión, ampliación e investigación teórica así como en las aulas mismas. Proponiendo una mirada de frontera, liminal, que disuelva los antagonismos que varias veces se han generada desde una u otra disciplina.

Palabras clave: Diseño - Arte - Performance - Investigación - Estudio e investigación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 216]

Introducción

En una versión inicial este artículo fue presentado como una ponencia en el Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza en Diseño, que se desarrolla anualmente en la Universidad de Palermo en Buenos Aires. Su espacio de presentación fue la comisión 6.3, cuya temática es el arte, el diseño, la artesanía y otros cruces con temáticas similares, que resulten relevantes e importantes a tener en cuenta en las aulas de clase de las universidades latinoamericanas que cuentan con carreras del área del diseño. Dadas las condiciones de tiempo, su extensión no podía abarcar más de un limitado número de palabras que cubrieran veinte minutos de presentación, para luego abrir la discusión al público. Para esta nueva versión, la posibilidad de ampliarlo en su extensión amerita profundizar en varios aspectos, contextualizar algunas afirmaciones y darle un espacio más amplio a las citas de los expertos. Sin embargo quiero conservar el tono de escrito con un tono principalmente cercano a la oralidad y abierto a las posibilidades. Seguirá siendo de suma importancia el planteamiento de preguntas y no pretender dar un cierre y unas definiciones que anquilosen la discusión, máxime en estos campos creativos, de constante hibridación y expansión. Quien busque respuestas y verdades puede hallarlas en otros textos, que se han dedicado a definir desde varias vías y no siempre en consenso, lo que es la disciplina del diseño. Y en cuanto a la pregunta por lo que es el arte, en este corto espacio resultaría demasiado pretensioso querer responder esa cuestión que le ha tomado cientos de años a la humanidad, sin llegar a una sola respuesta.

Una ponencia sobre diseño y arte

Desde el momento en el que comienza a surgir la posibilidad de asistir al Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño y en particular a la comisión temática que reflexiona sobre los cruces entre el diseño y el arte, inicié en mis archivos reales y mentales, lo que sería una búsqueda incierta de un territorio común desde el cual relacionar mi quehacer, con el interés específico del evento. Dicho territorio común, afortunadamente lo

venía construyendo desde la experiencia concreta de la docencia y solo faltaba delimitarlo desde algunas aproximaciones teóricas, para luego proyectarlo a un futuro común a las dos disciplinas que me incumben hoy en día. Comencé entonces por construir una serie de premisas entre las que cuentan que ésta debía ser una reflexión inédita, que lograra funcionar como ponencia para sitio específico. Con esto último me interesaba que aquello que pudiera decir, tuviera una aplicación en el campo del diseño y en particular en su enseñanza. Por otra parte, al tratarse de una lectura para un espacio académico de discusión, con un componente importante de participación con intervenciones y preguntas, me permitía pensar que la estructura a seguir sería la de abordar una serie de ideas abiertas, que combinaran mi visión desde el arte, con el contexto del diseño y que motivaran desde las visiones particulares de los asistentes, nuevas inquietudes según sus formaciones previas.

En esa ruta relacional, mi curiosidad me llevó a mirar las ponencias de los Congresos pasados, reunidas en la revista especializada, *Actas de Diseño*¹, en las que detecté temas como: *Los dos góticos*, ponencia de Manuel Carballo², sobre la posibilidad de implementar en el aula, una relación entre las tribus urbanas “góticas” y dicho periodo de la historia del arte, también encontré aproximaciones al video arte y al video ensayo, la primera desde la visión de Eleonora Vallazza y su reflexión sobre la última década en Argentina y la importancia en ella del *found footage*³ y la segunda en la ponencia de Ernesto Pesci Gaytán, *Video-Ensayo, narrativa maestra del pensamiento audiovisual*⁴, en donde introduce este nuevo campo de desarrollo del discurso de la imagen movimiento y los medios digitales de captura actuales. De alguna manera, el encontrarme con estos asuntos, consolidó mi idea de no ser un participante extraño o ajeno al camino principal de las discusiones, pero también, por otra parte, se comenzó a afianzar la idea de entrar a este terreno de discusión, desde una actitud fronteriza: una que me llevaba a entender las particularidades de mi formación como artista plástico y visual, con intereses en el campo de las acciones artísticas y que a su vez se apoyara aportes de mi presente como docente de un Departamento de diseño gráfico, como el de la Fundación Universitaria Andina.

Lugares entre el arte y el diseño

De esa doble calidad, la de profesional en una disciplina y la de trabajador en el área de influencia de la otra, debía surgir el tema y las inquietudes particulares entorno a este. La pregunta a responder era la siguiente: ¿Cuál es esa geografía combinada en la que actúo hoy? En mi desarrollo laboral se estaba resolviendo la posibilidad de combinar relacionalmente el arte y el diseño, aplicando los conocimientos de una disciplina en las particularidades académicas de la otra. Es claro que se trataba de un asunto transfronterizo, interdisciplinar y de carácter liminal. Estos conceptos, a los que volveré mas tarde, son parte de la idea que quiero postular y que puede tener la clave para encontrar una nueva ruta, que entiendo necesaria, para resolver la “polémica” entre diseño y arte, que parafraseado a Anna Calvera, “*viene de lejos*” (Calvera, 2003).

Desde la revisión bibliografía especializada que pudiera dar luces sobre dichas relaciones, la indagación me condujo al texto *Arte ¿? Diseño* editado por la misma Calvera y que inicia con un capítulo de su autoría. En dicha compilación encontramos títulos que hacen vislumbrar radicales aproximaciones como: *El arte es arte, y el diseño es diseño* de Yves Zimmermann o aquellos que usan las dudas evidentes, como: *Diseño: ¿el arte de hoy?* por André Ricard y *El diseño: ¿es arte?* de Óscar Salinas (Calvera, 2003).

Dentro del contenido de dicho libro, resulta revelador y conciliador el aporte que realiza el diseñador argentino Rubén Fontana quien en sus *Reflexiones sobre la compleja relación entre el arte y el diseño*, nos muestra un panorama fundacional que comienza a desenvolverse desde su experiencia personal, hasta caminos y metodologías que marca como diferenciadoras y específicas según cada disciplina. Su mirada sobre la autoría, las relaciones con la sociedad y en especial sobre los roles que se le pueden pedir al diseñador y al artista, son especialmente pertinentes. Según Fontana: “La obra de arte es un bien cultural, el diseño también; pero de cada uno se esperan cosas distintas, cada uno proyecta esperanzas particulares” (Calvera, 2003: 85). En mi opinión es justamente allí, en el amplio campo de la cultura donde podemos encontrar, al revisar con nuevas miradas y con profundidad, aquello que nos permita proponer renovadas formas de analizar y estudiar la labor del diseñador y su relación con el arte. Esa relación no se debe limitar a un asunto de particularidad estética, sino que puede contener discursos y aproximaciones a la sociedad experimentados desde el arte, mientras que en el sentido opuesto el estudio de las relaciones con los usuarios y la idea de desarrollo desde el proyecto, puede aportar a los artistas, un sentido interesante en cuanto a su relación con el público.

Un nuevo enfoque deberá disolver la supuesta pugna, la cual desde la orilla de la teoría del arte también se ha querido postular, especialmente con textos como *Diseño y Delito* del crítico norteamericano Hal Foster, en donde el autor aboga por una radical diferenciación con unos límites disciplinares muy claros. Es importante considerar que a pesar de tan autorizadas opiniones, aun es pertinente mirar los modos de hacer del artista y del diseñador, desmontando preconcepciones de lado y lado y excluyendo también lenguajes y lugares comunes, de

tal manera que las dos disciplinas se entiendan en su campo expandido actual. El artista encerrado en su taller, pensando en una obra producto de caprichos creativos personales, en desconexión con la sociedad, hace tiempo que ha dejado de ser el modelo prototípico. El diseñador que solo piensa en cumplir con el encargo de un cliente y que propone solo lo que la industria le exige, es un campo de acción corto para lo que puede aportar al mundo la profesión del diseño.

Desde la mitad del siglo XX, en distintos terrenos de la cultura, se comenzó a hablar de una serie de cambios que nos conducen a lo que se ha dado en llamar la posmodernidad. En filosofía, arte o antropología, por ejemplo, surgen varios modelos teóricos que buscan aproximarse al mundo del capitalismo tardío como lo ve Frederic Jameson o a la sobremodernidad como lo ve Marc Augé. Nuevas figuras y momentos paradigmáticos en la Historia del arte y la cultura, aparecen para construir otras historias donde los mitos modernos de originalidad son revisados, permitiendo regresos y retornos que explican la pluralidad artística actual. Al respecto cabe mencionar el aporte crítico de Rosalind Krauss, con *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, el de Arthur Danto y su *Después del fin del arte, el arte contemporáneo y el linde de la historia* y el realizado por el mismo Hal Foster en *El retorno de lo real*.

De forma paralela, el siglo XX vio el surgimiento y consolidación de nuevas disciplinas académicas, este es el caso del diseño y sus distintas ramas específicas. El estudio del proceso que implicó esta formación disciplinar, desde el oficio artesanal, hasta su conformación académica y teórica ha sido analizado de distintas formas, y puede ser rastreado en los escritos de sus propios protagonistas, como lo sugiere el libro editado por Helen Armstrong, *Graphic Design Theory, readings from the field*. En él, desde una visión y una construcción teórica en retrospectiva, se compilan diferentes escritos creadores del campo del diseño hasta aquellos que vislumbran el futuro del mismo. Observando estos textos, podemos ver cómo existe una preocupación por construirle una genealogía al diseño, fundada en las vanguardias históricas como el Futurismo italiano, el Constructivismo ruso o los aportes de la escuela alemana, Bauhaus. Como contrapartida, en el campo del arte, resulta interesante anotar que compartiendo esta última genealogía, se encuentra documentada una modalidad especial en la que el cuerpo del artista y su relación viva con otros cuerpos, es la prioritaria apuesta formal y conceptual. En concreto me refiero al del arte del performance, también catalogado como arte de acción. En esos orígenes compartidos, existieron algunos momentos en donde de forma efectiva se combinaron los principios del arte y el diseño: La idea de una obra de arte total, como la incentivada por la Bauhaus, es un modelo real de interdisciplinaridad, donde se relacionaban, tiempo, espacio, objetos y público. Pienso también en la relación del diseño de vestuario y escenografía con la pintura suprematista, cuando Kazimir Malévích proyecta los trajes para la ópera futurista “*Victoria sobre el sol*”. Los aportes de Fortunato Depero en el campo del diseño de espectáculos escénicos, vestuario y diseño de envases para la marca italiana Campari, es también un punto importante en ese cruce genealógico.

Una visión desde los Estudios del Performance (PS)

En este punto es importante estudiar el concepto de liminalidad, para desde él entender la construcción de los paradigmas del performance y la formación de la disciplina de sus estudios. Lo liminal hace referencia a lo que se encuentra entre dos estados. El limen es el mismo umbral, ese espacio por medio del cual es necesario cruzar para cambiar de un afuera a un adentro o viceversa. Para el antropólogo Victor Turner, las sociedades se configuran a partir de rituales fundamentales, en donde los individuos o la colectividad entera, se les permite pasar de un estado a otro. Podemos pensar en ritos de paso, en comunidades lejanas, en tribus donde el joven se convierte en adulto por rituales de aislamiento y/o modificación del cuerpo o en comportamientos mas cercanos a nuestra cultura popular actual, como las fiestas para las señoritas de 15 años o desde lo religioso se incluirían en estos ritos de paso, los sacramentos de la religión católica y los rituales de otras religiones.

Con las teorías de Turner y su diálogo con el campo del teatro, en concreto con Richard Schechner se construye lo que Jon Mckenzie denomina el primer momento de los estudios del performance, que se extiende hasta los tempranos ochentas, cuando se crean las primeras facultades universitarias sobre el tema, en instituciones como la Universidad de Nueva York y la Universidad de Northwestern en Evanston, Illinois. Para 1998 en su ensayo citado por Mckenzie, *"What is Performance Studies"*, Schechner escribe:

"Performance studies is "inter" –in between. It is intergeneric, interdisciplinary, intercultural– and therefore inherently instable. Performance studies resists or rejects definition. As a discipline, PS cannot be mapped effectively because it transgresses boundaries, it goes where it is not expected to be" (Mckenzie, 2001:50). "Los estudios del performance son "inter" –En el medio. Ellos son intergenéricos, interdisciplinarios, interculturales –y por lo tanto inherentemente inestables. Los estudios del performance resisten o rechazan la definición. Como disciplina, los PS no pueden ser mapeados efectivamente porque ellos transgreden las fronteras, ellos van a donde no se espera que estén" (Traducción al español por el autor de la ponencia).

Es esa aproximación "inter" de los PS la que me gustaría proponer como una ruta de estudio entre arte y diseño, la cual nos permite reflexionar sobre las múltiples relaciones entre tiempo, espacio, objetos y cuerpos involucrados en esas dos disciplinas. Si entendemos al performance como un campo de amplio espectro donde se encuentran gran variedad de acciones humanas como los rituales, los juegos, las artes performáticas (danza, teatro, música), el entretenimiento popular, las acciones de la vida cotidiana, como las ejecutadas en las profesiones, el deporte y el arte del performance, resulta relevante pensar el encontrar allí mismo, en uno o en varios puntos, el sitio o los sitios para el diseño. Los objetos diseñados, están presentes en los rituales, en los juegos, en los vestuarios y en los modos del entretenimiento popular, y en general

en todos los campos de ese espectro. Para una acción humana específica se requieren de unos objetos que en su proceso de conformación pasaron por el diseño y en varios de los casos anteriormente mencionados, es un accionar en el tiempo lo que se ve diseñado, como por ejemplo, la luz de un concierto o el sonido de una obra de teatro.

Un segundo momento teórico en la conformación de los PS nos permite vislumbrar cómo lo performático está en permanente relación con el campo del diseño. Aquí es necesario considerar los tres paradigmas del performance que propone Mckenzie y sus respectivos retos:

1. La eficacia del performance cultural.
2. La eficiencia del performance organizacional.
3. La efectividad del performance tecnológico.

Con una mirada transversal no es difícil ver que las acciones del diseño cruzan de maneras interesantes, lo cultural, lo organizacional y lo tecnológico. En lo tecnológico, el término performance, es aplicado al rendimiento de un automóvil, a un computador o a un determinado material. Uno de los objetivos que puede pedirse a un objeto de diseño es justamente que tenga un alto rendimiento en la actividad para la que fue hecho. Desde lo organizacional podemos expandir el razonamiento al funcionamiento de los equipos proyectuales de diseño e incluso, pensar en las operaciones en torno a la academia y reflexionar en el performance que establecemos en el aula. El proceso pedagógico tienen un alto componente performático, no solo por el rol que se espera del docente, sino por la participación de múltiples personas en él: estudiantes, padres, directivos o administrativos de la educación, solo por mencionar el primer círculo de relaciones. Nuevos modelos de comportamiento en el aula, han implicado estudiar desde la acción de las partes, cómo sería posible adaptarse a lo que la sociedad en conjunto exige de las profesiones. Se habla de un estudiante más participativo y no expectante a la información del profesor, de entidades académicas más abiertas y en busca de cruces transversales al interior de las mismas o en convenio con otras instituciones o de un aula expandida a través de las TIC, y en acorde con nuevos modos de alfabetización ya no tan ligados al texto sino al accionar de las computadoras y las redes de información.

En cuanto a la eficiencia cultural las preguntas surgirían en torno al pensar en la eficacia del proyecto de diseño y su rol en la sociedad. Esta es una pregunta que ha venido siendo determinante en la teoría y en la practica del diseño. Estarían en este campo de discusión preguntas como: ¿Un determinado diseño, soluciona efectivamente algo?, ¿Innova aportando una mejor forma de realizar una acción o resolver un problema específico? ¿Con que otros estamentos de la cultura tiene que negociar el diseñador para que esa idea - proyecto, sea realmente eficiente? Muchas de estas cuestiones se resuelven en el trabajo de campo y en el accionar participante. Este es otro punto en común que podemos encontrar entre los rumbos etnográficos del diseñador actual y las metodologías que plantean los PS, y su ver la investigación como una constante acción, donde no se puede separar la teoría de la practica.

Una investigación posible

Si se pretendiera concretar algunas de las reflexiones hasta este momento consignadas en un proyecto de investigación el primer paso a realizar sería esbozar unos objetivos que marquen la meta de dicho estudio, los cuales podrían ser los siguientes:

Estudiar los cruces formales y conceptuales entre diseño y arte a partir de la teoría de los estudios del performance, para lo que se necesita en primera instancia reconocer la importancia del mundo de las acciones y las experiencias en el diseño contemporáneo, identificar espacios en los cuales el arte del performance se acerca al diseño y desarrollar una herramienta de análisis innovadora en el tratamiento de la teoría del diseño a partir de los aportes de los PS.

Lo anterior nos daría un derrotero teórico que ampliaría el presente escrito, pero que no sería suficiente ni completamente coherente con las metodologías participantes que aportan la etnografía y los PS. El amplio alcance de una investigación como esa, está en la posibilidad de usar lo cotidiano y en específico las aulas de enseñanza en diseño como unos laboratorios de aplicación. El resultado de un estudio así dirigido, espera aportar una nueva ruta de indagación teórica que medie esas posturas radicales que separan arte y diseño, pero esa mediación no puede limitarse a un documento, sino a acciones interdisciplinarias, liminales, instaladas en esa geografía de frontera. Es cierto que allí, en las fronteras, es donde existen más incertidumbres que certezas, pero es también el espacio aun difuso donde es más interesante proponer e innovar con ideas, acciones y objetos. Una indagación en las experiencias de los usuarios en paralelo a las experiencias de los espectadores de un performance artístico, puede dar luces desde un lado, sobre el otro. Un estudio de las acciones del diseño, permitirá no desconocer al otro en toda su magnitud, como receptor y actor fundamental en la experiencia, pensando incluso en ideas como la desaparición del autor o la coautoría, de la misma manera en que algunos artistas han pensado y planteado sus obras. En el marco de este escrito, podemos por ahora comenzar a esbozar algunos de los puntos de cruce entre diseño y performance y en especial los que pueden surgir desde su paralelo con el arte, todos ellos susceptibles de discutirse y ampliarse:

- El diseño de experiencia: En este campo me refiero a la tendencia actual a considerar la producción de acciones en relación al diseño de objetos o espacios. Tendríamos preguntas como las siguientes: ¿Cómo deben ser dispuestos los elementos del diseño para su correcto uso? ¿Cómo serán usados por los consumidores, si se quiere en ellos generar un determinado efecto? ¿Cuál es la experiencia del estar en un restaurante, en un cine o en una sala de conciertos que ha sido pensada desde una visión multisensorial? Desde el arte y el teatro por ejemplo, esto mismo referiría a la producción de la escena y del acontecimiento, lo que nos lleva de regreso al terreno de las especialidades del diseño, en este caso al diseño de espectáculos. Desde la teoría que ya se ha escrito al respecto es importante mencionar los aportes de Mike Press y Rachel Cooper e su libro *El diseño como experiencia*, en donde nos proponen un cambio en el rol del diseñador y por lo

tanto en las acciones que de este se esperan para el Siglo XXI, tal como se esboza en las siguientes líneas:

Para diseñar más allá del producto, primero debemos ser capaces de tener en cuenta el entorno que rodea al producto, las fuerzas sociales, tecnológicas, políticas y de mercado que conforman nuestro mundo y determinan las aspiraciones y temores, las alegrías y las penas que constituyen las diversas experiencias de vivir. (Press y Cooper 2009:110)

- La performatividad de los productos del diseño: En este punto se puede analizar la potencialidad que contienen los objetos para producir acciones y relaciones, sean estas diseñadas con predeterminación o partan del trato creativo de los usuarios. El término interactividad abre aquí otra ruta que tiene que ver con la tecnología tanto digital como con esas tecnologías primarias. Podemos preguntarnos cosas como: ¿Qué acciones y cómo nos las plantea un determinado video juego? O ¿Cuál es la cadena de acciones que inicia un lápiz y una hoja de papel? El diseño de objetos, aunque su resultado tangible no sea en concreto la generación de la experiencia, es por si mismo, un potencial generador de acciones que pueden leerse como performances. En relación al diseñador actual y su conciencia sobre las acciones que performan sus objetos, Press y Cooper mencionan que: el reto para el diseñador es adquirir el conocimiento especializado necesario para diseñar las experiencias sostenibles del futuro (Press y Cooper 2009:106). El profesional del diseño es entonces, un facilitador de experiencias.

- El diseño de objetos y elementos para performances específicos: El caso del arte de acción y su necesidad de vestuarios y objetos simbólicos y materiales apropiados, es también uno de los campos donde se pueden investigar los cruces con áreas del diseño. Los artistas en su proceso de configuración de una obra de arte de acción tiene que definir una serie de elementos para los cuales puede ser necesario trabajar en grupos multidisciplinarios. Algunos de estos elementos nos recuerdan las intenciones de obra de arte total mencionadas anteriormente, dentro de la Bauhaus o el Constructivismo ruso. Esa necesidad de contar con un pensamiento creativo que solucione proyectualmente una obra artística no es nueva, y siempre ha estado latente y vigente en las vanguardias y en la contemporaneidad. Las acciones de la artista francesa Orlan y sus cirugías performance son un caso claro de diálogo con diseñadores de alta costura y con programadores audiovisuales, son un ejemplo radical de esto, pero también lo podemos rastrear en acciones más modestas como las propuestas en las academias de arte.

- El registro y documentación de una obra artística como un posible producto de diseño: Gran parte del arte del siglo XX y XXI ha buscado oponerse al arte museal creando obras y acciones efímeras de las cuales solo nos queda una imagen, una reseña textual o un video. Estos productos derivados de la obra original pueden ser trabajados con una intención igualmente creativa, y no ser meramente documentos. Es allí donde se presenta un espacio de dialogo con el diseño, en sus distintas variantes:

¿Cómo el diseño gráfico puede aportar en la producción de innovadores impresos sobre arte contemporáneo? ¿Cuáles pueden ser los retos del diseño audiovisual en la realización del registro en video de un performance artístico? Estas son apenas dos áreas del diseño que pueden registrar y ampliar la idea de documento de una acción efímera.

Posibles conclusiones

Finalmente podemos anotar que si bien algunas acciones “son” consideradas performance, dependiendo de su contexto histórico y cultural, uno de los principales aportes de los PS es proponer que incluso un objeto como un mapa o una pintura, o un objeto de diseño, puede ser analizado “como” performance (Schechner, 2000). Bajo esta óptica, nos preguntaríamos no por su materialidad objetual, sino por sus implicaciones en el campo de ese amplio espectro de acciones. Ese mismo tipo de análisis es el que reflexionan, desde su aparato teórico, Mike Press y Rachel Cooper cuando mencionan que: La cuestión clave que se plantea es que el centro del diseño se está desplazando inexorablemente más allá del producto o servicio, hacia la experiencia (la cultura del uso en la que la gente negocia, obtiene y expresa significado a partir del mundo diseñado que la rodea)... esto es diseño, pero quizá no exactamente tal como lo conocíamos (Press y Cooper 2009:108).

Regresando al campo de la enseñanza en diseño, los conceptos fundamentales y los procedimientos de los PS, como la conducta restaurada, el accionar en el trabajo de campo como observación participante y sus reflexiones entre lo ritual y lo lúdico, nos permiten mostrar nuevas relaciones y formas de abordar el proceso pedagógico del diseño. Para Schechner (2000), ninguna acción se realiza por primera vez, todas las acciones humanas e incluso las realizadas por los animales, tienen un claro componente de repetición. Lo que hacemos constantemente es restaurar conductas que aprendimos en algún momento previo de la vida, y que ponemos a circular en cadenas nuevas en nuevos contextos. En las acciones artísticas es más claro ver cómo se construyen a partir de montar en secuencia acciones y comportamientos que no tendrían porque estar juntos: Una cirugía que se practica con trajes de alta costura y que se transmite vía satélite, o un par de personajes disfrazados de aborígenes neo Pop, encerrados como una curiosidad cultural y antropológica, expuestos en la plaza pública de Madrid en 1992 por ejemplo⁵. En el campo de lo cotidiano el objetivo no es llegar a conductas en choque sino buscar una restauración creativa atendiendo a la eficiencia cultural, a la mejora en la calidad de vida, o al beneficio económico, entre otros. El estudio de cómo funcionan las conductas restauradas en los usuarios y en los procesos de diseño, tenderá a mostrar caminos para diseñar en concordancia con esa experiencia que se ha venido mencionándose a lo largo de este escrito.

En los planes de aula, el terreno está explorándose, con estrategias como los ejercicios rápidos de diseño, que nos recuerdan a los formatos televisivos de los programas de simulación de la realidad. En este tipo de experiencias

educativas, se fomenta el trabajo colectivo, el diálogo inter personal con compañeros en otros estados de formación y cultura, así como se simulan algunas conductas de la vida profesional: la presión por el tiempo, los modelos de presentación de los trabajos, los requisitos de formato, costos o viabilidad técnica. El centro de la implementación de un plan de aula centrado en las acciones es el entender el aula como un espacio de experiencias, un verdadero laboratorio de materiales e ideas. Muchas de las posibilidades apenas están por esbozarse e inventarse, todas siguiendo las teorías pero probándolas en la práctica. Podemos pensar en potencializar los intercambios de roles entre docente y alumno, o en desplazamientos del aula a las industrias, o en planteamientos de escrituras e investigaciones en diseño no solo de carácter textual, sino centradas en la práctica creativa.

Lo preformativo en la vida cotidiana también ha sido tema de investigación de los grupos académicos de diseño. Es aquí donde el análisis de tendencias, es justamente un estudio de conductas que se repiten una y otra vez. Aquí el avance más claro lo han realizado las sub especialidades del diseño que estudian de patrones en los que se está moviendo un determinado nicho de mercado. Muchos ejemplos pueden ser dados desde la manera en que el vestuario construye parte la historia de la cultura y genera en su repetición una determinada moda. Pero la moda no solo se relaciona con el performance cuando sirve para vestir a un actor de teatro o como vestuario de la cantante Pop del momento, es también performáticamente interesante en su accionar cotidiano, aun antes de ser teorizada.

Con este amplio panorama no busco agotar el tema, sino abrir nuevas rutas al diseño y en especial aquellas por donde se transita en operaciones de performance en relación al arte y la teoría. Esta ponencia es un objeto - producto de un proceso performático, como lo es la escritura y es puesto a su consideración por medio de otro proceso igual, que es el discurso oral.

Yo ocupo aquí una posición temporal y de frontera en la que me expongo para ustedes, en este caso mi público. Espero que estas palabras, así como las palabras de mis compañeros ponentes, en todo este Encuentro y Congreso, no se queden finalmente solo en su estado escrito, sino que generen las acciones que ellas buscan invocar.

Notas

1. *Actas de Diseño*. Editada por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, es el medio oficial de divulgación del Encuentro Latinoamericano de Diseño y del Congreso de enseñanza.
2. Ponencia publicada en *Actas de Diseño* Nº 12, p. 123-126. Marzo de 2012.
3. *El found footage como practica del video-arte argentino de la última década*. Publicada en *Actas de Diseño* Nº 13, p. 147-151. Julio de 2012.
4. En *Actas de Diseño* Nº 13, p. 177-180. Julio de 2012.
5. El primer ejemplo, tomado de los performances cirugía de Orlan, y el segundo de la acción de Guillermo Gómez Peña y Coco Fusco, *Dos amerindios no descubiertos visitan España*, realizado

en paralelo a los múltiples eventos en torno a los 500 años de la llegada a América de Cristóbal Colón.

Referencias bibliográficas

- Actas de Diseño*. (2012). Marzo de 2012. Año 6. N° 12. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Actas de Diseño*. (2012). Julio de 2012. Año 6. N° 13. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Armstrong, Helen (ed.). (2009). *Graphic Desing Theory*. New York: Princeton Architectural Press.
- Calvera, Anna (ed.). (2003). *Arte¿?Diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Foster, Hal. (2004). *Diseño y Delito*. Madrid: Ediciones Akal.
- Mckenzie, Jon. (2001). *Perform or else. From discipline to Performan- ce*. New York: Routledge.
- Press, Mike y Cooper Rachel. (2009). *El Diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Schechner, Richard. (2006). *Performance. Studies: An Introduction*. New York: Routledge.
- Schechner, Richard. (2000). *Performance. Teoría y prácticas inter- culturales*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, Libros del Rojas.

Abstract: This paper seeks to establish parameters of an approach to the relationships between design and art, through Perfomance Studies (PS). It enters susceptible discussion ideas, expansion and

theoretical research and in the same classrooms, proposing a border look, conscious frontier, which dissolves the antagonisms that have generated several times from either discipline.

Keywords: Design - Art - Performance - Research - Study and research.

Resumo: Este texto procura estabelecer parâmetros de aproximação entre design e arte, através dos Estudos da Performance (PS). Introduz umas idéias susceptíveis de discussão, ampliação e pesquisa teórica assim como nas mesmas classes. Propõe-se uma mirada de fronteira, liminar, que dissolva os antagonismos que várias vezes se geraram desde uma ou outra disciplina.

Palavras chave: Design - Arte - Performance - Pesquisa - Estudo e pesquisa.

(*) **Alvaro Ricardo Herrera Zarate**. Artista Plástico de la Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia. Maestro en Artes Visuales, con especialidad en Arte Urbano, UNAM, México. Estudiante de la Maestría Interdisciplinar en Teatro y Artes vivas, Universidad Nacional de Colombia. Docente del programa de Diseño Gráfico, Fundación Universitaria del Área Andina, Pereira, Colombia.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.